

The curse of

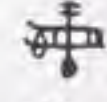
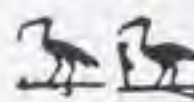


Rainbow  
Arts®



ENTERTAINMENT  
For Teens & Adults





## LADLEANWEISUNGEN

Setzen Sie die Programm-CD in den Caddy ein und legen Sie den Caddy in das CDTV ein. Einzelheiten hierzu entnehmen Sie bitte dem Anleitungsheft Ihrer CDTV Zentraleinheit. Das Spiel startet selbständig. Wichtig: Achten Sie darauf, daß sich die JOY/MOUSE-Taste an Ihrem Joypad in der richtigen Position befindet.

## DAS SPIELPRINZIP

Willkommen zu RA, einem Denk- und Strategiespiel, das gleichzeitig auch ein Action-Spiel ist. Verwirrt? Dabei ist es ganz einfach: RA hat einen Logik-Modus, bei dem man die Hirnzellen richtig anstrengen kann, und einen Arcade-Modus, bei dem Sie noch dazu mit dem Joypad umgehen müssen.

Einen ersten Eindruck vom Spiel gewinnen Sie, wenn Sie in den Demo-Modus gehen. Wie Sie sehen, hat man Sie in einen Skarabäus verwandelt. Mit dem Käfer können Sie über das Spielfeld wandern, Steine verschieben und wegnehmen. Einige Steine sind nicht beweglich und haben spezielle Funktionen. Sind alle Steine weg, dürfen Sie den Level verlassen und den nächsten aufsuchen. Unter den Steinen ist ein tiefer Abgrund. Deswegen können Sie den Käfer nur dorthin bewegen, wo auch wirklich Steine sind, alle Felder mit Abgrund sind tabu. Die Regel, nach der Steine weggenommen werden können, ist ganz einfach. Die Steine müssen zwei Bedingungen erfüllen:

- a) Sie müssen beide das selbe Symbol anzeigen
- b) Sie müssen auf einer senkrechten oder waagerechten Linie liegen.



# Das Spielprinzip

Gesteuert wird das alles wie folgt: Mit dem Joypad bewegen Sie den Käfer. Drücken Sie einmal kurz auf Knopf A und lassen wieder los, erhalten Sie das Fadenkreuz. Jetzt bewegen Sie das Fadenkreuz anstelle des Käfers. Drücken Sie wieder auf Knopf A, dann werden die Steine unter dem Käfer und dem Fadenkreuz entfernt (natürlich nur, wenn sie den beiden Regeln gehorchen). Die Steine verschwinden nicht sofort, erst wenn Sie den Skarabäus bewegen. Um auf einem Stein durch die Gegend zu fahren, stellen Sie den Käfer auf den Stein, drücken den Feuerknopf und halten ihn gedrückt. Wenn Sie jetzt das Joypad bewegen, bewegt sich der Stein mit.

Es gibt zwei grundlegende Probleme, die nur durch das Verschieben von Steinen lösbar sind:

- a) Steinpaare liegen nicht auf passenden Achsen, müssen also zurechtgerückt werden.
- b) Um einen Stein oder eine Steingruppe herum ist ein Abgrund, also müssen Sie an den Stein heranfahren.

Bei all der Abräumerei dürfen Sie aber eines nicht vergessen: Sie müssen zum Schluß wieder zum Startstein (dem 'Ankh') zurück, denn der bildet zugleich Ein- und Ausgang für einen Level.

Jeder der Level im Spiel ist lösbar. Aber es ist durchaus möglich (und wird Ihnen sicher oft passieren), daß Sie Steine 'falsch' verschieben oder wegnehmen und so in einer Sackgasse landen und der Level unlösbar wird.

Wenn Sie wieder in das Hauptmenü zurück wollen, drücken Sie die Taste ESCAPE. Starten Sie das Spiel und gehen Sie in den LOGIK-MODUS und wählen dann den Punkt START GAME.



### WEITERE SPIELELEMENTE

#### Unbewegliche Steine

*Dies ist eines der tückischsten Elemente des Spiels. Diese Steine sehen genauso aus wie normale Spielsteine. Es gibt keine Möglichkeit, festzustellen, ob ein Stein beweglich ist, außer, man probiert es aus. Mit ein wenig Nachdenken werden Sie in späteren Levels das System feststellen, nach denen RA Steine beweglich oder unbeweglich läßt. Die unbeweglichen Steine müssen Sie natürlich auch entfernen, bevor Sie den Level verlassen können.*

#### Eissteine (Ice)

*Diese Steine brauchen Sie nicht zu entfernen, sie dürfen am Schlup stehen bleiben (Sie könnten sie auch gar nicht entfernen). Allerdings sollten Sie aufpassen, denn diese Steine sind sehr rutschig. Genauer gesagt, einmal auf Eis können Sie Ihre Richtung nicht ändern, bevor Sie nicht wieder auf 'normalem' Boden sind. Ein falscher Schritt aufs Eis kann Sie also in eine Sackgasse oder gar in einen Abgrund befördern.*

#### Teleporter

*Diese tückischen Steine sind Freund und Feind zugleich. Wenn Sie in einen Teleporter laufen, werden Sie sofort in den nächsten versetzt. Damit lassen sich Abgründe überwinden oder lange Strecken abkürzen. Aber genausogut kann Sie der Teleporter auch in eine Sackgasse schleudern. Gibt es mehrere Teleporter im Level, wird Ihr Ziel wie folgt bestimmt: RA geht den Level Zeile für Zeile von links nach rechts durch, genauso, wie Sie ein Buch lesen. Angefangen wird*





## Weitere Spielelemente

dabei mit dem Teleporter, in den Sie gelaufen sind. Abgesetzt werden Sie beim ersten Teleporter, den RA beim Lesen findet.

### Bröckelnde Steine (Traps)

Diese Steine sind nicht aus Zufall auffällig. Einmal drübergehen reicht aus, um die Steine in kleine Brocken zerlegt in den Abgrund zu befördern. Damit ist Ihnen natürlich der Weg abgeschnitten. Trotzdem müssen Sie alle bröckelnden Steine entfernen (sprich einmal drübergehen), bevor sie den Ausgang benutzen dürfen.

### Schiebe-Steine und Ziel-Steine (Movers und Targets)

Es gibt vier verschiedene Schiebe-Steine. Jeder Schiebe-Stein hat ein Dreieck, das in die Richtung zeigt, in die sich der Stein automatisch verschiebt. Befindet sich in dieser Richtung ein anderer Stein oder der Rand des Levels, bewegt sich der Stein nicht. Einzige Ausnahme bilden die Ziel-Steine. Sie verschwinden, wenn Sie von einem Schiebe-Stein berührt werden. Beide Steinarten sind für den Skarabäus unbeweglich. Allerdings müssen alle Ziel-Steine eines Levels verschwunden sein, bevor Sie zum Ausgang gelassen werden.



## DIE MENUES

Nachdem Sie das Spiel geladen und eine Taste gedrückt haben, sehen Sie in der Mitte des Bildschirms das Hauptmenü. Von hier aus können Sie drei Spiel-Arten anwählen.

Logic-Game	Hier geht's zum Logik-Spiel (wie oben beschrieben)
Arcade-Game	Und hier ist der Arcade-Modus
Demo-Mode	Hier sehen Sie nochmal alle Spiel-Elemente im Überblick.

Zu den oberen beiden Menü-Punkten gibt es nochmal jeweils ein Untermenü:

### Logic-Game:

Start Game:	beginnen Sie das Spiel beim aktuellen Level
Enter Password:	Nach jedem Level erhalten Sie ein Passwort, mit dem Sie an einem anderen Tag all die Level überspringen können, die Sie vorher schon gelöst haben. Geben Sie das Passwort einfach ein, nachdem Sie diesen Punkt angewählt haben.
Current Level:	zeigt an, in welchem der 100 Level Sie gerade sind (von 00 bis 99). Wenn Sie diesen Punkt anwählen, können Sie sich einen Level aussuchen; allerdings nur aus denen, die Sie schon vorher gelöst haben. Wenn Sie also beispielsweise bis Level 59 gekommen sind, stehen Ihnen alle Level bis einschließlich 59 offen; ab Level 60 ist hingegen Sperrgebiet.



# Der Arcade-Modus

Main Menu: *Hier geht's zurück!*

## Action-Game

Start Game: *Los geht's.*

Show Highscores: *Zeigt an, wer bisher am weitesten gekommen ist.*

Main Menu: *Ach, Sie wollten gar nicht hier in den Arcade-Modus?*

## DER ARCADE-MODUS

*Im Arcade-Modus ist vieles anders und manches schwieriger. Zuerst einmal gibt es keine aufeinanderfolgenden Level mehr. Der Computer sucht nach einem gewitzten Verfahren die Level jedesmal neu aus, so daß jedes Spiel im Arcade-Modus anders ist, der Schwierigkeitsgrad aber trotzdem in etwa gleich bleibt. Insgesamt müssen Sie sich durch zehn Level kämpfen, ohne Ihre Leben zu verlieren, um ihr Käfer-Gefängnis zu verlassen und wieder Mensch zu werden.*

*Da ist schon ein wichtiges Stichwort gefallen: Ohne Leben zu verlieren. Im Arcade-Modus kann der Käfer nämlich in den Abgrund fallen. Der Gott RA gewährt ihm eine gewisse Anzahl von 'Wiedergeburten'.*

*Also passen Sie auf jeden Schritt auf. Besonders Teleporter und Eisflächen sind tückischer als sonst, denn die können Sie jetzt bei einem falschen Schritt gnadenlos in den Abgrund befördern.*

*Das nächste große Hindernis ist die Zeit. Im Arcade-Modus haben Sie für jeden Level ein Zeitlimit. Wenn Sie bis dahin nicht aus dem Level*





## Der Arcade-Modus

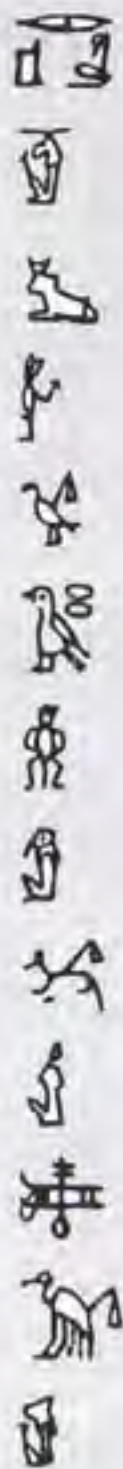
verschwunden sind, zieht RA Ihnen ein Leben ab und läßt sie unbarmherzig von vorne anfangen. Wer am Anfang schnell ist, kann in spätere Level jedoch wertvolle Zeit mitnehmen.

Der Arcade-Modus hat aber auch eine gute Neuerung. Hier können Sie goldene Münzen sammeln, indem Sie sie berühren. Am Ende des Levels können Sie die Münzen dann gegen Magie eintauschen, die Ihnen spätere Level leichter machen kann.

Um die Magie zu aktivieren, benutzen Sie die Tasten Ihres Joypads. Mit der Enter-Taste können Sie sich jederzeit anzeigen lassen, welche Magie sie noch besitzen.

Wenn Sie einen Level beenden, wird RA Sie fragen, welche Magie Sie kaufen wollen. Jeder der neun magischen Sprüche hat ein Symbol.

Wenn das Symbol dunkel ist, dann reichen Ihre Münzen nicht, um es zu kaufen; alle hellen Symbole sind noch im Rahmen Ihres Budgets. Um etwas zu kaufen, drücken Sie einfach die entsprechende Taste Ihres Joypads. Beachten Sie, daß Sie den richtigen Modus an der JOY/MOUSE-Taste einstellen, um die Zahlen eintippen zu können.



# Die Extras

## Die Extras

*Die Extras sind von oben nach unten und von links nach rechts wie folgt beschrieben:*

- 1 Der Skarabäus kann 30 Sekunden lang fliegen und fällt somit nicht in die Abgründe*
- 2 Die unbeweglichen Steine werden für einige Zeit lang dunkler und somit erkennbar.*
- 3 Verwandelt eine Sorte Steine in eine andere. Zu diesem Zweck müssen Sie das Fadenkreuz auf einen ANDEREN Stein setzen, als der, auf dem der Käfer steht. Nun verwandeln sich alle Steine dieser Sorte in die andere.*
- 4 Hebt die Regel Nummer 2 auf. Steine müssen nun nicht mehr auf einer Achse liegen, Sie können Paare beliebig abräumen.*
- 5 Ihre Zeit wird um eine Minute verlängert*
- 6 Sie gehen direkt in den nächsten Level*
- 7 Wenn Sie ein Paar wegeklicken, werden alle anderen gleichen Steine auch entfernt.*
- 8 Beginnen Sie den Level von vorne - nur sinnvoll, wenn Sie sich in einer Sackgasse verfahren haben.*
- 9 Ein Extra-Leben*

*Um nach Auswahl aller gewünschten magischen Gegenstände in den nächsten Level zu gehen, drücken Sie einfach die Taste A.*





## LOADING INSTRUCTIONS

*Insert the CD into the caddy and put the caddy into your CDTV. The game starts automatically. For further information please refer to the instruction manual of your CDTV unit. Please make sure that the JOY/ MOUSE button is in the right position.*

## THE GAME

*Welcome to RA, a thinking game that can also be an action game. Confused? It's really easy. RA has a logic mode, that really gets the brain cells working and an arcade mode, needing joypad skills. You can get a first impression in the demo-mode.*

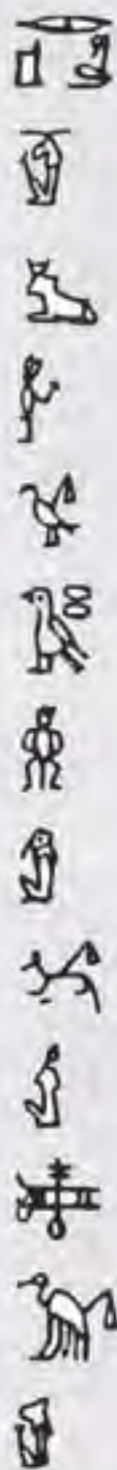
*You are transformed into a Scarabaeus, a small beetle worshipped in old Egypt. The scarabaeus has to go through mazes and remove all the stone blocks before exiting into the next level. Underneath the stone blocks is a huge void. In the logic-game you can safely use the stones without falling in the void.*

*The rules for removing pairs of stones are simple. They must fulfill the following conditions:*

- a) Both stones must show the same symbol*
- b) They must be either on a straight horizontal or vertical line.*

*Please refer to the following picture.*

*Well, there are lots of stones at every level that do not fulfill both conditions at once. Those stones have to be moved into the correct position before removing them. Moving the stones looks as if the Scarabaeus is moving around with the stone. To remove a pair of*



## The game

stones, you have to position yourself on one stone, and move the special cursor on the corresponding stone. The joypad controls are as follows: Move the Scarabaeus with the joypad. Press button A briefly (release it immediately) to activate the cursor which can now be moved all across the level. Press button A again, and if the stone under the cursor corresponds to the stone you are standing on, both stones are removed from the level (they actually will be removed when you move to another stone). If you want to "ride" around with a stone, keep the A button pressed and move the joypad.

There are two general problems which can only be solved by moving the stones:

- a) the stones are not on a vertical or horizontal line
  - b) There is a void around one stone, so you have to "drive" to the stone
- Removing all the stones, you should never forget that you have to return to the startnstone (Ankh-symbol) because this is also your exit after having removed all stones.

Each level in the game can be solved! But it is possible (and this will happen to you, especially in the beginning) that you will move or remove stones leading you into a dead end. The god RA needed some time to create theses mazes, so do not think that you can solve the levels quicker than RA created them.

To return to the main menu press *ESCAPE*.

Start the game in the Logic mode. Menu details are given later in the manual. After the first level, you will need to reach the chapter below.





## Further game elements

### FURTHER GAME ELEMENTS

*If you have already played more than one level of RA, you may have noticed more elements of the game. A short rundown of all the other special stones is given below:*

#### UNMOVABLE STONES:

*This is maybe the trickiest element in the whole game. These stones look like normal stones. The only way to find whether a stone can be moved or not, is to try it. Don't panic! RA used those stones sparsely and almost every level that features them has some sort of system so you can find out by logical thinking how to get out of the level.*

*Although you cannot move these stones, you still have to remove them before exiting the level.*

#### ICE:

*You can leave these stones where they are (you cannot move or remove them). Be careful on ice, as the stones are rather slippery. Once you step on them, you cannot stop and change direction until you get onto a "normal" stone.*

#### TELEPORTERS:

*These tricky stones can be friend and foe. If you walk into a teleporter, you instantly get transported to the next teleporter. That helps in getting across voids. But on the other hand you can get into a deadend by running into teleporters without checking where you will get out. If there are more than two teleporters in a level, your 'exit' will be mapped as follows: Starting with the teleporter you went into, RA searches the level from left to right from the top for the next available teleporter.*



## Further game elements

### TRAPS

*These stones crumble under your feet and turn into dust after once walking on them and cut your way back. You must get rid of the traps (i.e. walk over them once) before you can leave the level.*

### MOVERS AND TARGETS:

*There are four different movers. Each of them has a triangle, pointing into the direction the stone will move if stepped on and if there is no other stone blocking it. You can use the moving stones to hit TARGET stones and both movers and target stones will dissapear. Both stones cannot be moved.*





## THE MENUS

*After loading the game and pressing a key you will see the Main Menu.*

LOGIC GAME     *To get into the logic game, as described above*

ARCADE GAME   *To get into the arcade mode*

USER GAME     *To get into the editor*

DEMO MODE     *Again a demo*

## LOGIC GAME

START GAME     *Start the game at the current level*

ENTER PASSWORD   *Each level has a certain password which you can use to enter this level again at a later date without playing all the levels before. Please enter the password here to set the CURRENT level-counter to the level the password belongs to. Please make sure that your JOY/ MOUSE button is in the right position to enter the password number.*

CURRENT LEVEL   *Shows, in which of the 100 levels you currently are (00 to 99). After selecting this option you can access any level from those you have already played. For example: If you have reached level 59 you can enter all levels until 59, starting with level 60 you have to try your luck again. This naturally works as well when you enter the appropriate password.*



# The Arcade-Mode

MAIN MENU                      *Takes you to the Main Menu.*

## ARCADE GAME

START GAME                      *Here we go again*

SHOW HIGH SCORES              *Here the highscores are shown*

MAIN MENU                      *Get back to the Main Menu*

## THE ARCADE-MODE

*After playing some levels in the Logic Mode, you might want to hear about the specialities of the Arcade Mode. In this mode some things are different and more difficult. First of all you do not have a strict sequence of levels as in the logic game. The computer chooses the levels you play using a clever algorithm that ensures that no two games are alike, but the general difficulty level stays the same. You have to go through 10 levels without losing all your lives to shake away the form of the Scarabaeus and become man again.*

*This is the important keyword: Lives. In the Arcade-Mode you can lose lives mainly by falling into the void. Sure, RA gives you several "resurrections", but there will be a time when RA had enough of you and would not give your soul a new body. If you are not out of the maze by then, you never will. Watch every step. Teleporters and ice are trickier than in the logic game. And careless motions with the joystick are dangerous, as there are no barriers to prevent you from falling into the void.*





## The Arcade-Mode

*The next big obstacle is time itself. In the Arcade Mode you have a fixed time limit for every level. If you are not out of the level at the end of the limit, RA takes one of your lives and makes you start the level again. If you are fast in the early levels you have more time in the later ones.*

*The arcade mode has one big different feature. If you watched the demo you probably saw shiny gold coins flying across the screen once in a while. Collect these coins, because at the end of the level you can buy magical items that will help you later on.*

*To activate the magical items, use the function keys of your computer. Use the Space-Bar to activate a display of inventory.*



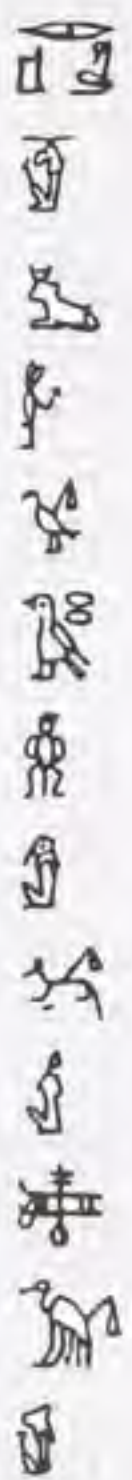
## The extras

After leaving a level, you would be given an option to buy items. Each of the 9 items has a symbol. If the symbol is dark, you do not have enough money to buy it, if the symbol is light it is available to you. To buy something, just press the appropriate key.

- 1 You can fly for 30 seconds without falling into the void
- 2 Unmovable stones will be darker for a few seconds (so you do not have to check for unmovable stones)
- 3 Changes one group of stones into another. Pull the cursor onto ANOTHER symbol as you are standing on. Press the button and all stones with the symbol below the cursor change into those you are standing on.
- 4 You can remove any pair of stones with identical symbols, even if they are not on a horizontal or vertical line.
- 5 Get one minute more time
- 6 Go directly into the next level
- 7 If you remove one pair, all other identical stones will be removed too.
- 8 Restart the current level without losing a life
- 9 One extranlife







# *The Curse of RA*